SYMPOSIUS

NUEVO MODELO DE PROGRAMA

MANO IZQUIERDA EDITORES

Nuevo modelo de programa

By: Symposius

Se plantea aquí un nuevo paradigma, modelo o estructura para un programa que abarque mucho más allá de una computadora, sino también compatible a otras formas o contenedores de tecnología: smartphones, tablets, etc. Es plantear un programa para que sea ejecutado en cualquier formato e incluso reconocer en qué hardware se da para evaluar si aumenta o reduce fuerza de RAM para su funcionamiento evitando que colapse y cuelgue el hardware en stand by o en modo sin respuesta alguna.

Este programa ya no usaría el código binario sino el trinario, el cual le permita más capacidad de decisión y vuelo ante todo tipo de opciones, que no se daba en el código binario y que siempre está preguntando al usuario si ejecuta tal o cual orden. El código binario es cerrado, se rige bajo la tabla de la lógica cerrada sindicando si es verdadero o falso, en tanto que el código trinario se alza por encima de eso y tiene capacidad propia de responderse a sí mismo sin necesidad de la intervención de un usuario, multiplicando así las posibilidades de un abanico de respuestas y decisiones tomadas con plena actuación de causa, dentro de un esquema caótico o verificando variables dentro de atractores de Lorenz. Luego, una expansión al código hexagonario y octonario permitirá mayor resolución de decisiones propias del programa.

Un mundo abierto de las posibilidades se presenta con este programa. Lo que pretende ser es el programa de la vida, la creación misma, la por fin alzada y que toma las propias riendas de sus decisiones de la llamada inteligencia artificial. Este programa, luego de ser creada, se bastará a sí misma para crear nuevos programas, con todo el bagaje o backup de información sensible que recoge a su paso y la analiza para encontrar factores, semántica y atractores para reformularse ella misma y articular nuevas extensiones, adaptaciones, correcciones y modificaciones para una mejora continua, un “work-in-progress” que no se detiene nunca y que está a la vanguardia, analizando siempre sus propios bancos de data y crear nuevos implementos, herramientas, programas, subprogramas, extensiones, etc. para su funcionamiento continuo.

Todo empieza como jugando

Un juego de rol que, con plenas identificaciones de su jugador, basado en el nombre, fecha, nacimiento y geoubicación, permitirá desplegar un abanico de

opciones basados en sus preferencias. No se trata de un solo juego, sino una multiplataforma de varios juegos según elección del usuario. Aún tratándose de un nickname, la fecha de nacimiento y la geoubicación, da un precedente de gustos en común. Habrá posibilidad de modificar algunas opciones del juego, pero la misma trama y dirección estará sujeta a la aleatoriedad y al continuo carácter cambiante con que está constituido el programa. Analizaremos algunos prematuros escenarios del programa con respecto de algunos juegos. Cabe mencionar que habrá una lista considerable de juegos que fueron construidos por elementos humanos, a la vez de abrirse hacia una considerable lista de juegos metamorfoseados y construidos ya por el propio programa.

Juegos de rol y acción

Luego de cumplir tareas y desafíos a través de misiones, dentro de un plazo trazado y que se desarrolla en una ciudad ficticia en el cual la amplitud de movimientos y posibilidades es ilimitada. Si pensamos en el exitoso juego del GTA, ésta se desarrolla en una ciudad construida y diseñada para ser atacada y semidestruida, en base a sus limitadas misiones dadas. En el caso que nos ocupa este ensayo, a través del uso de fractales y clústeres usados en el campo de acción en que se desenvuelve el personaje, el jugador, cualquier implemento que vea en el camino sirve, es utilidad compacta y se adapta al juego, desde un pedazo de vereda, rama, árbol, etc., todo sirve, no es solo parte y paisaje decorativo, sino desenvolvimiento que abre posibilidades de uso y dirección del juego de rol.

El paisaje no es limitante, como ya se ha visto en el modelo matemático del juego www.triggerrally.com, sino interactivo y con rol pertinente en caso de aproximarse al jugador. Un modelo similar en que todo se puede construir y a la vez destruir es minecraft, basado en cubos y diseño pixelado. Ya depende del jugador si está en la opción de creativo o supervivencia. El juego que nos ocupa puede regular su nivel de dificultad a pedido del jugador, a la vez con un algoritmo propio medir la capacidad lúdica y de desenvolvimiento para aumentarle en forma automática la dificultad o reducírsela. Y como ya se mencionó, todo elemento sirve y puede variar el curso de su misión. Si de la nada encuentra un arma o con una rama mata a un avatar o personaje “secundario” del juego, por ley de causa y efecto acaba de convertir el juego de misiones a uno en que ahora es perseguido por las fuerzas del orden. Si, desde luego, dicho personaje era un pobre diablo, la persecución no será tan implacable como si hubiera matado a un policía o uno ligado a una mafia, que en ese caso la dificultad se aumenta al doble por tener a un conjunto de mafiosos tras él, y a la policía también.

Si no decidió cumplir su misión y se va a explorar al bosque, y contempla el paisaje por largo rato, la dificultad del programa se reduce y se agrega animales no dañinos en estado salvaje, aves en los árboles cantando y formando un coro o una orquesta de trinos atonalista, para complementar la contemplación pasiva en la que se encuentra el jugador. Si sigue en ese estado meditativo y hace una larga caminata, encontrará mediante clústeres y algoritmos variaciones sensibles en el paisaje. Se podría agregar la contemplación de animales como dinosaurios caminando de lo más normal y apareciendo sutilmente en otro conjunto de clústeres, o una fina selección de criptozoología, algunos ya descritos por Borges y otros tan imaginarios pero tenidos con probabilidad de existentes. Esto es lo que

permite la aleatoriedad con que está dotado el programa. De igual modo si comete una causa contraria, tendrá los efectos corriendo tras el personaje del jugador.

Las ciudades podrían basarse en algoritmos que ficcionan vectores tomados prestados del Google Maps y Street View, o incluso con los mismos vectores del Street View crear ciudades para ser recorridas en real dimensión y distancia por el jugador, mero turista sin moverse de su casa para recorrer sitios reales como si de un mapa en 3D se tratara. También escanear o digitalizar un mapa topográfico y convertirlo en una base de vectores del cual partirán hacia la ficcionalidad de otros vectores derivados y deformarse para crear un todo en el cual puede desenvolverse el jugador, si manteniendo los colores originales del mapa o en trazos de verde fosfóreo y fondo negro, remitiéndose a la animación de Johnny Quest en la presentación del remake del mencionado dibujo animado. Y a partir de ahí juego de misiones o actitud contemplativa como el juego Flowers para PS3. Es muy importante el carácter cambiante del juego por contar algoritmos en evolución constante, ya que eso le permitirá crear la base de datos para la futura implementación de construcción de juegos y programas realizado por la misma multiplataforma.

De la música

Para evitar problemas de copyright, se implementará matrices y modelos sonoros, samples, notas MIDI y otros, que le permitirá "componer" sus propias melodías en base a gustos periféricos, o con el modelo de la teoría del caos, melodías similares a las de Duchamp con "La Mariée mise à nu par ses cèlibataires même". Figuras geométricas en trazos cambiantes como el hipercubo, que al ser asignada una nota para cada cambio de trazo, genere una nota y componga una melodía con características aleatorias. Modelos de composiciones por medio de la aleatoriedad existen, incluso aquellos basados en el I-Ching y en los dados. El azar se torna director para componer música. Todo repertorio creado se irá acumulando para eventuales usos en cada juego. Luego, otro algoritmo se hará cargo, mediante data acumulada de cómo operan osciladores, sintetizadores Moog, distorsionadores, simuladores de pedales, Buchlas, entre otros, para generar cambios en las notas puras y crear capas de sonidos modificados y controlados por el mismo programa.

Una opción abierta al jugador es presentarle pads con figuras geométricas, el cual cada uno suena con nota distinta al ser tocado. Dichos pads abarca sonidos de cualquier instrumento en lista, incluyendo virtuales cambios de escala y transposición de teclados orientados hacia notas más agudas o graves. Si la pericia del jugador es acertada y crea una melodía pertinente, el programa preguntará de manera discreta si permite almacenar dicha canción creada para el banco de datos. De ser negativa la respuesta del jugador, se respetará su decisión.

De otros juegos

-Laberintos.
-Rompecabezas.
-Carrera de automóviles.
-Carrera espacial.

-Musical.
-Abstractos.
-Contemplativos.
-Sociales.
-De búsqueda.
-De puntería.
-De eliminación estilo Tic-Tac-Toe o Tetris.
-Trivias.
-Capciosas.
-Matemáticas.
-Etc.

Hemos considerado una lista muy general de otros tipos de juegos, muchos de ellos los podemos asociar con aplicaciones para Android, Mac o PC. La característica de dichos juegos es que al estar construido por empresas dedicadas más a la cuestión comercial antes que a la estética misma, es que son limitadas o por competencias según se cambie de nivel y aumente la dificultad o por cantidad de puntaje acumulado. Luego de cinco a diez minutos se torna monótono el juego y nos lamentamos que no tuviera más capacidad imaginativa del creador del juego. El programa del cual comentamos no se limitaría a eso, sino a estar en evolución constante y cambiante. No será como los "mil Tetris" que prometían las consolas chinas baratas, el cual luego del Tetris original, contenía de la 2 a la mil versiones que en muy poco se diferenciaban y no era tan creativo que digamos, sino muy limitante para la pantalla de cuarzo con que contaba. Sobre la base de una batería de juegos, crear otros más complejos y embellecidos por las matemáticas del programa, con diseños de creación propia.

Volviendo al tema de los datos de cada jugador, en base a un abanico de opciones, el mismo jugador decide incursionar en un juego pasivo para pensar o en uno activo con roles y misiones. En el "hall" o pantalla donde se encuentran íconos de opciones del programa, cada ícono resulta intuitivo para modificar opciones o cambiar de temática del juego.

También se contaría como una gran sala o un "big ballroom" en el cual se encuentren varios jugadores conectados similares a Habbo Hotel o Club Penguin en el que chateen misma mensajería entre ellos y dar invitaciones mutuas para jugar a la vez, o realizar paseos contemplativos a la vez que conversan y comparten impresiones. Es un juego como la vida misma, solo que regulada por un inteligente programa que se va expandiendo exponencialmente con la contribución de sus usuarios y experiencias adquiridas de juegos y talleres dentro del abanico de sus opciones.

Laberintos

Pasajes y callejones que se bifurcan, la extensión del laberinto lo puede determinar el jugador, además de otras opciones, como color o simulaciones de calles que no existen pero basados en Street View como base. También solo para recorrer libremente o con grados de dificultad, evitando obstáculos. O basados en mandalas y que se proyectan como túneles en 3D y colores cambiantes, ya que los mandalas son de cambios constantes. Incluso un laberinto se puede combi-

nar con otras modalidades de juegos, lo cual da pie a la creación de otros juegos con dominio del propio programa.

Rompecabezas

De formas múltiples para encajar unos con otros, con funciones machihembrados, o sencillos como hexagonales, octogonales, triangulares, etc. De colores estáticos o prestándose a la combinación de colores cuando se juntan varias piezas, e incluso sonidos. Si se combina LABERINTOS con ROMPECABEZAS, surge un desafío de recorrer un laberinto cerrado para ir recogiendo piezas y luego armar el rompecabezas. O viceversa, al juntar las piezas con un laberinto como imagen, luego de construido permita recorrerlo. O ejercer una función ad libitum de reconstruir rompecabezas y laberintos para recorrer hasta que se canse el jugador. Esto nos lleva a considerar también las ilustraciones de M. C. Escher, que pueden estar en movimiento perpetuo o interactuar con esas estructuras matemáticas, como si fueran variaciones geométricas de una cinta de Moebius, botellas de Klein y la paradoja de la imagen que se repite a si misma en miniatura, todo en movimiento 2D y 3D.

Carrera de automóviles

Variedades de juegos con esta temática, algunos con tiempo, otros por metas del primer puesto, otros debido a cumplir misiones y muy pocos para recorrer libremente a sus anchas, en paisajes y páramos familiares. Si se combinara esta modalidad de JUEGOS DE CARRERA con LABERINTOS, se crearían mutaciones interesantes, como recorrer contra el tiempo un laberinto de forma motorizada. O más interesante aún, combinarlo con un aspecto lúdico de abstractos o geométricos, lo cual ya no se trataría de un automóvil sino de una nave geométrica recorriendo caminos de clústeres que se construyen a su paso, caminos impredecibles donde las curvas sean un albur, o todo lo contrario: un serpentín cuántico de nunca acabar de voltear.

Carrera espacial

Al ya no contar con una geoubicación, sino un aspecto más etéreo como el espacio, en el que ya no hay norte ni sur como medidas estándares, sino la localización de constelaciones y estrellas fijas, no limitarse a un reducido “viaje espacial”, sino contar con mapas astrales, que permitan explorar ubicaciones exactas de estrellas dentro del “mapa celeste”. Una carrera espacial abre dimensiones y portales de “reinventar el espacio”, pudiendo con la ficcionalidad contar con naves flotantes que vayan a velocidad “de crucero”. Combinado con juegos de rol y misiones, abarcaría un juego más completo en que visitar planetas sea prioridad, aparte del recorrido por las estrellas. Pero combinado con lo abstracto, daría pie a jugar con posibilidades de mecánica cuántica aún teórica pero que bien podría servir para la ciencia ficción, o con figuras geométricas en 3D, la geometría sagrada, merkaba, etc. El ejemplo de un toro con agujero negro y blanco, plantea posibilidades de una carrera espacial en un “gusano de tiempo” y que por la misma forma del toro, te devuelve al principio de la carrera, en la partida, siendo succionado por un agujero negro y devuelto en uno blanco. La longitud del toro ya podría determinarlo el jugador, siendo éste uno de los juegos ya construidos

por el programa inteligente. O recrearlo con escenas de películas tipo Contacto, 2001 Odisea del espacio, Interstellar, entre otros, pasajes de rol combinado con la carrera espacial.

Siendo cualquiera sus elementos y el tipo o modalidad de juego, las combinaciones que de éstos resulten son exponenciales, y para eso el programa estará en capacidad de hacer backup constante de ello, data acumulada para crear nuevas experiencias, modificaciones, programas, juegos y aplicaciones.

Musical

Con una buena base de samples y grabaciones de tonos puros, en Wave y MIDI, y todo el algoritmo correspondiente para componer música aleatoria, una base de datos de música libre de licencias, una lista de todos los instrumentos musicales habidos y por haber, nuevos instrumentos que surjan combinando sonidos y formas de obtenerlos (rasgar, plectro, púa, etc.), abstractos; con escales cromáticas distintas, combinaciones de acordes y arpegios, toda la teoría musical de la composición para arrojar nuevos productos sonoros, sonidos que unidos a imágenes, al ser modificados éstas últimas, hagan surgir melodías caóticas o aleatorias, incluso al ser parte de un juego se generen nuevos ritmos y sonidos. Si se combina esto con carreras espaciales, el drone es por excelencia un fondo sonoro simulando acordes complejos espaciales. O en el caso de los juegos de rol, melodías que indican el grado de dificultad en cada nivel, tanto en cromático de 8-bits o una matriz compleja y sonora por varias capas.

También se abre la posibilidad de usar como aplicación la gran gama de instrumentos para componer expresamente sonidos y melodías, o utilizar un pad amigable de tendencia touch, a diferencia de estar expeliendo aire en una flauta traversa o encontrando las notas en un violín de verdad. Con un pad de sonidos y tonos puros, se abre la opción de osciladores, sintetizadores y pedaleras digitales para obtener combinaciones de otros sonidos más digitales, combinaciones que los irán guardando en la backup el programa para composición de nuevas melodías aleatorias. La posibilidad libre y a entera disposición de programas musicales como afinadores, medidores, grabador de voz, grabador de sonido, parches y filtros, como también repetidoras o loopers que permiten grabar tres o más voces a la vez en forma sincronizada, entre otras aplicaciones. Mezcladoras y tornamesas digitales, e incluso de modelos para hacer mezcla de música en vivo pero con formatos más asequibles y menos estresantes para los usuarios.

Un programa en el que se ve minerales como cuarzos, cristales, ágatas, esmeraldas, etc. y que cada uno contenga un tono puro. Al ser tocados, arrojan un sonido. Si se combinan, suman acordes o combinación de tonos compuestos en diferentes frecuencias. Otro programa que modifique la voz en agudos o graves, y ser reproducido bajo una gama de efectos sonoros. Si se combina esto con LABERINTOS, el laberinto mismo captaría esas modulaciones de voz convirtiéndolos en fondos sonoros semi distorsionados.

Otro programa sería el de un sintetizador sin interrupción, sino fondo sonoro ambiental continuo, con mandos sencillos para variar la melodía y crear pasajes sonoros característicos del drone y del ambient. Combinado con mandalas o LA-

BERINTO, crea posibilidades nuevas como fondos mientras se ejecuta el juego. O también combinado con CARRERA ESPACIAL y complementa el juego. Aún así el jugador haya compuesto apenas un par de notas con esta aplicación musical, el programa mismo ya echa mano de la aleatoriedad, con el ritmo con que va clasificado y la combinación infinita de pasajes melódicos como variaciones para completar el escenario.

La música también complementaría programas sencillos para crear animaciones de pocos minutos, que se empalman y sincronizan de manera automática, o una opción de generar música a raíz de la misma animación.

Otro es en el campo abstracto, para crear instrumentos nuevos y combinen sonidos de otros instrumentos conocidos. E incluso tener un banco de ritmos para generar nuevos, con un intuitivo touch pad o una digitalización de instrumentos de percusión y que al ser pulsados suenen según la pericia del jugador. También comprobar con metrónomo el aumento gradual de ritmos, o indicar su velocidad mientras se compone un ritmo. Con la grabadora, crear un banco de sonidos propios, que luego pueden servir para componer noise, pitch, IDM, etc.

Abstractos

Comprendería el rango de juegos cuya sencilla explicación apenas basta para indicar como funciona, pero no para narrar la compleja –o minimalista– trama en que se desarrolla este tipo de juegos. Serían juegos sin explicación lógica, a diferencia de los de rol en que la lógica es una forma de hacer desenvolver este tipo de juegos. Juegos abstractos en el que la misma palabra "juego" está de más. Podríamos proponer un esquema sencillo mediante el cual un punto, al ser tocado una cantidad de veces se convierte en un asterisco. Luego, la meta es que todos los asteriscos sueltos y diseminados por toda el área del juego vuelvan a ser puntos. No hay puntaje ni la forma binaria ganar o perder, ya que no lo contempla la categoría de abstractos.

Si lo combinamos con los juegos CONTEMPLATIVOS, nos dan una gama de juegos en el que baste solo observar un atardecer o un anochecer, una visita a un planetario y contemplar todas las estrellas ahí reunidas, o el clásico "cuadro vivo" compuesto de arena de varios colores, que luego de sacudir nos muestran nuevos cerros, nuevas formaciones de la naturaleza paisajística.

Otra variedad de juegos abstractos serían con el rango musical. Ya en el parágrafo MUSICAL expusimos un juego el cual los minerales por su forman, arrojan distintas notas musicales. Otra variación al tema serían figuras en 8 bits, que al interactuar con ellas, van mutando en sus formas y sonidos, hasta llegar a nuevas formas y nuevas combinaciones de tonos. Otro es la simulación de un vuelo de un halcón peregrino, ligado a CONTEMPLATIVOS. Otro juego abstracto sería el de tener ruido blanco de un televisor y con eso dibujar figuras, como si fuera una pizarra Magna-Doodle o similares, como el Sketch-a-sketch. O la dimensión desconocida, como un agujero negro el cual no sabes lo que puedes encontrar ahí.

Este parágrafo es muy amplio para describir variedades nimias de algunos jue-

gos. Pero todos aquellos que escapan a un puntaje o a la lectura de ganar-perder, pueden considerarse etiquetados por esta categoría.

Contemplativos

Juegos de carácter relajante para librarse de un stress acumulado, o para pasar un rato de ocio y tranquilidad. Un acuario en 3D sería interesante: permite al jugador caminar dentro de un gran acuario en el que la variedad de peces y especies marinas abunden y den una sensación de cercanía, de contacto con la naturaleza, sin la necesidad de agredir sino de solo contemplar. Sumado al carácter del algoritmo expuesto al inicio de este ensayo, si se mata un pez, por el carácter cambiante se torna a un juego en el que hay que perseguir peces de igual especia, sumándose a eso una tabla de puntaje y tiempo para aumentar la competitividad del caso.

Otras modalidades de juegos contemplativos serían las de visitar paisajes reales, basados en los mapeos de Street View, sin la aparición de nombres o geolocalizaciones, sino simple y llanamente un paseo turístico en el que se ahorró el pasaje del avión y las incomodidades de alojamiento y servicios turísticos. Pasear en el Tíbet y visitar monasterios lamaístas, o en la calle más concurrida de Tokio, o interactuar en lo que fue el Love Parade de Berlín. Un paseo por una playa reconstruida, a base de paisajes de cualquier playa del mundo, o una estadía relajante en Bora Bora o en la isla Gran Roque.

Otro sería recorrer un bosque, como la "Selva Negra" de Alemania o el Yukón de Alaska, e incluso Siberia la gran desconocida. Al ser contemplativa, si se encuentra con otro "caminante" se puede convertir en un juego social con ventana de chat para echar rienda del encuentro virtual. Otro es visitar el archivo de las fotos en 360° de Google, que permiten dar una vuelta alrededor de donde se situó la cámara.

Un recorrido contemplativo a todos los templos, como ya se estila en el documental de Ron Fricke, "Baraka", que incluye los templos de Estambul, Omán, Grecia, Tierras Santas, etc. en el que se aprecia la solemnidad de las principales religiones del mundo.

Como se mencionó en el parágrafo anterior, una visita virtual y completa a un planetario y apreciar con movimientos, los fotogramas espaciales y ver más cerca las constelaciones, planetas, etc. O también un vuelo a pico de halcón desde su perspectiva.

Sociales

La comunicación es necesidad y pan de cada día. Mediante esta plataforma se permitirá tener un módulo multicuentas para tener como una carpeta activa o escritorio interactivo con todas las redes sociales distintas y que cada usuario mantiene con diferentes correos o nicknames. Los mensajes y notificaciones serían un estándar propio del programa pero indicando desde qué red social lo indica, dentro de una ventana flotante similar y no tan invasivo para no estresar las actividades cotidianas del usuario. Otro sería la posibilidad de enviar SMS desde

esta misma plataforma, sin cargo alguno y más bien por consumo de datos, sea de cualquier servicio telefónico. También no descuidar aquellos mensajeros con la opción anónima para no guardar historiales ni puntos de detección de IPs, que también es idóneo a la luz de las declaraciones de Assange y Snowden que indican que todo es rastreable, cosa que para ello con este tipo de mensajeros para evitar algún futuro percance de historiales guardados y similares.

Otra opción particular es el de crear un servicio de mensajería de red limitada con otros usuarios, de forma tan sencilla que puedan entre ellos tener una suerte de Skype o Whatsapp pero sin llegar a servidores externos, sino comunicación peer-to-peer sin intermediarios y con una criptografía aplicada entre mensaje y mensaje.

La otra opción es imaginar una hoja en blanco del programa Word, y pulsando un botón de entre las tantas contenidas para editar tipo y formato de letra, se convierta en un chat directo, con el previo acuerdo con la otra persona con quien comunicarse para charlar por ahí. No habrá asistencia de videocámara, pero sí pasarse archivos, fotos, firmas digitales, etc. Esto sería mucho más avezado que la opción de Google Docs que permite eso, interactuar en un documento con posibilidad de editarlo entre varios y a un costado una ventana de chat en que charlan los conectados o permitidos de ver y editar el documento en cuestión.

Otra opción es el recurrente muro interactivo, en el cual a modo de grafiti, uno va y dibuja lo que le venga en gana, con la posibilidad de editarlo, guardar un fragmento del muro o pizarrón blanco, en formato de imagen (PNG, JPEG). También la posibilidad de tener un pizarrón propio e invitar a usuarios conocidos para interactuar ahí, sin la presencia de desconocidos, para luego guardar capturas del pizarrón con lo apuntado o dibujado.

Un programa social es Dinah (www.dinahmoe.com), que permite mover una burbuja y crear música con otros asistentes, a la vez de ya establecido, se permite el cambio de instrumento o tono y pretender hacer música para la posteridad. Por más que uno cree que está sonando mal, el mismo ritmo continuo y los sonidos de cada color dan la sensación que eso no ocurre.

Otras opciones es crear un latófono virtual, o un aparato morse, e incluso un Enigma. Con la interacción con otra persona, se recrea los sonidos similares al de una lata, los bits o pitidos de un morse (o luminoso, si nos remitimos al clásico experimento con foquitos de luz) o la clave Enigma, usada en la Segunda Guerra Mundial y que fuera descifrada por Alan Turing. Acompañado a esto, va una ventana que aparece si así lo quiere el usuario, en que todo mensaje, en especial Morse y Enigma, van siendo descifrados. También otra ventana en blanco a modo de borrador para escribir ahí mensajes o ideas captadas.

La aplicación de Walkie Talkie digital ya lo vimos con Zello, y con HAM Radio, la radio de banda ancha digital. Una aplicación interesante sería el de usar los códigos y claves de la criptografía, o los más conocidos, de los scouts, que incluye el de las banderas o el semáforo scout. Y ni hablar de las tintas invisibles, que se puede crear un editor sencillo de texto y con una considerable gama de “tintas virtuales” se escribe un mensaje que luego desaparecerá y por encima de ella se

escribe un texto común y corriente. Puede guardarse en cualquier formato: doc, pdf, etc. Pero luego, para "ver" el mensaje oculto se requiere del mismo editor sencillo, o con una opción de Photoshop (pienso en la opción de invertir la imagen, que se vea como negativo de revelado de foto), se muestra el mensaje con toda claridad.

Muchas opciones diferentes surgen de este parágrafo. Al combinarlo con los parágrafos anteriores, en los juegos de rol o búsqueda se activan chats de pocos recursos, con lo esencial para coordinaciones en red, sea escrito o hablado similar al TeamSpeak3. O al momento de armar un rompecabezas, surja un chat o el portal de las redes sociales y el rompecabezas se torne un juego en red entre los que se comunican. Incluso una opción de armar maquetas o modelado de plastilina virtual, sea interactivo entre varios, tal como ya viene ocurriendo con los juegos de cartas y otros juegos de mesa en que requiere jugadores conectados. Los chats al azar tipo Omegle debería brindar opciones en que los encuentros desagradables se eviten a toda costa (exhibicionismo, voyeurismo, etc.) y de tipo ChatRoulette permita una gama mayor de opciones interactivas.

De búsqueda

Rallies virtuales, búsquedas del tesoro, escondidas, entre otras opciones "reales" permitan ser posibles en la interactividad de los usuarios conectados desde sus casas. Podría crearse un tablón de anuncios en que los usuarios se reúnan en un salón de chat y una vez iniciada la actividad, se lanzan las instrucciones de qué buscar y dónde, según lo preparen los organizadores.

Entre los juegos CONTEMPLATIVOS, de CARRERA ESPACIAL, LABERINTOS, etc. ir hallando los objetos perdidos o las pistas para la siguiente base, incluyendo al Agujero Negro. Sería un "full day" la duración de estos juegos, en que los usuarios reales interactúen con otros. Un juego de escondidas consiste en rastrear aplicaciones y páginas webs en el que hay pistas o enigmas sencillos para resolver, que puede ser desde una ecuación matemática hasta una cita de una obra literaria que da referencias a otras pistas, algunas en código QR, binario o de cualquier otra índole. Otro juego de escondidas es a nivel local con los geolocalizadores utilizando GPS que rastreen coordinadas en el cual se indica el lugar de una pista, ubicada detrás de un banco de un parque, un poste, un puente, etc. Ya hay comunidades y foros que juegan con eso, pero limitado a un contexto geográfico y un reducido radio de sus usuarios. También podría agregarse de manera oficial a monumentos y patrimonios históricos o nacionales, pero en convenio con las autoridades del local, fomentando ser parte de una ruta turística virtual sin obviamente destrozar o malograr las piezas de incalculable valor histórico.

Otra opción en un juego de tipo solitario, es buscar íconos que se "siembran" y que se establece un record buscando entre carpetas, archivos, etc. Una opción es dar pistas y mediante aquellas, los que se resuelvan por haber encontrado el ícono, se sombrean y quedan los pendientes para seguir buscando. Otra opción es buscar usuarios de jugadores, "también sembrados" y dar con sus paraderos.

De puntería

Los clásicos juegos que requieren habilidad de puntería, desde el Ping pong de Atari, el Gun Bound hasta los juegos para Android de francotiradores. Opciones más interesantes sería el de probar a tirar una flecha desde un arco tensado, balas o pelotas en un campo de gravedad cero, con un escenario espacial desde el suelo lunar avistando la tierra como fondo, u otra constelación, a la vez de probar puntería y alcance de velocidad en un campo donde haya mayor gravedad, el doble o quíntuple de gravedad de la que hay en la Tierra. Con el tema de la gravedad, se podría medir la fuerza o ángulo utilizado por el usuario.

Si se combinara con SOCIABILIDAD, un club de tiro sería lo ideal: avatares con salón o ventana de chat mientras prueban sus armas contra los bulls y disparan en tiempo real, como un mismo club de tiro auténtico, en el que se ambienta otro salón virtual todo cubierto de madera, sillones de cuero verde y colección de trofeos en taxidermia (ciervos, osos, etc.)

Igual suerte podría darse con un bowling, en tiempo real y con posibilidades de codearse con gente asidua, donde se puede diseñar uno mismo su bola con los colores de su preferencia y el peso adecuado, sin olvidar ese estilo setentero donde tuvo mayor auge el bowling.

Puntería en simultáneo es cuando se debe disparar entre dos y tres a la vez. Sapitos en hojas de Victorias Regia esperando que le aciertes con tu martillo de goma, o zombis que debes disparar para que la manada no venga hacia ti. Otra opción es una puntería musical: un bombardero o un instrumento musical para disparar “notas” y que se acoplan al timing o melodía de fondo que esté sonando. Es similar al del juego de danza en que las flechas de distintos colores indican el paso a dar sobre un tablero ubicado en el piso. En el caso del bombardero permite modificar la música y componer al antojo del usuario. Combinado con ABSTRACTO, ya no se sabe qué disparará el jugador, y con lo que tenga deberá recorrer un camino. Si tiene como pistola un pollito, disparará pollitos ante lo que se le presente. Si tiene una vaca, obviamente sus balas serán de vacas, y así sucesivamente. Este juego sin nombre tiene una misión para el jugador: no morir y disparar con lo que le haya tocado. El camino a recorrer es errático. Nada es predecible en ese juego, los enemigos ante los que debe disparar son capturas de fotos de George Washington, los Monty Python o Ronald McDonald, todo es posible y absurdo en este juego. Si en el camino se encuentra un objeto, éste es válido también para disparar. Y si, por ejemplo, Washington muere, también lo puedes usar como arma y disparar Washingtons.

Otro juego de puntería es como si fuera un test en el que se presentan tres fotos, siempre en blanco y negro, en el que se indica a cuál de los tres eliminar. Al pulsar sobre cada foto, sale un resumen de la vida de cada uno, gente random, sencilla y corriente, de vez en cuando algún famoso personaje. Depende mucho del criterio del usuario a cual, de los tres, es el mal menor a eliminar. Y así con una cantidad adecuada de enfrentamientos en que se debe eliminar de tres, a uno. Es más un juego de puntería psicológico.

Uno con ABSTRACTO es que en una esquina se visualiza una figura mientras en

el centro la figura tiene mutaciones constantes. Solo se debe disparar cuando la figura en metamorfosis retome parecido al de la esquina. Si se acierta sube de nivel, si no, hasta que acierte.

De eliminación estilo Tic-Tac-Toe o Tetris

Sea o no combinado con SOCIABILIDAD, en el caso de Tic-Tac-Toe es dominar el cuadrante de nueve campos completando una raya de tres, entre dos jugadores. En el caso de Tetris, bien puede ser como solitario o con dos jugadores en tiempo real, acomodando los bloques según su forma en la base, de tal modo que suben de nivel haciendo líneas que eliminan los bloques dispuestos, para que no llegue a tocar el techo, sino se pierde.

Otro juego en la misma opción es Battle Ship o Batalla Naval, acertar en el cuadrante de diez campos o más con los barcos dispuestos hasta la eliminación total de la armada naval del contrincante.

Combinado con ABSTRACTO y CARRERA ESPACIAL sería que luego de eliminar o desaparecer objetos en el camino, al cruzar desde un agujero negro hacia el blanco, en el otro lado del universo consistiría en buscarlos hasta completar el juego.

Combinado con MATEMÁTICAS, sería el recorrido de un mapa en el cual ecuación tras ecuación o problema matemático, se van resolviendo hasta llegar a una meta determinada.

Combinado con LABERINTOS, un juego consistiría en que un bombero debe entrar a un edificio o casona y por el sonido ubicar donde está la alarma escondida hasta destrozarla del todo. Igual suerte con un policía de la Unidad de Antiexplosivos, tratando de ubicar dónde se encuentra el tic tac de la bomba.

Otro, con argumento un tanto retorcido, sería el de un payaso que busca eliminar todo lo posible para que el circo no abra función ese día, matando sin que lo vean a los animales, malabaristas, equilibristas, magos, al dueño, a los operadores, etc.

Combinado con BÚSQUEDA sería el juego de matar a los grandes dictadores, ambientados en sus épocas cada misión: matar a Josef Stalin, a Pol Pot, a Pinochet, a Papa Doc, a Idi Amin Dada, a Kim Il Sung, etc. Cada misión lo sitúa al jugador en las fechas que gobierna cada uno y debe de hacerse de contactos y amistades hasta dar con el objetivo: acercarse lo más posible al dictador en cuestión y eliminarlo. Es un juego progresivo, con algoritmos de medir dificultad y desempeño del jugador, de medir su habilidad en hacer los contactos dentro del juego y avanzar en un invisible “deus ex machina” el guión para lograr que por las causas del jugador, generen el efecto de acercarse al dictador. Para cada dictador se puede establecer grados de dificultad para lograr acercarse a él en persona. Para el tenor de este juego, es para jugarlo durante varios días, no solo en uno.

Trivias

De preguntas y tipo concurso, al ser combinado con SOCIABILIDAD se puede recrear un juego tipo concurso de televisión, Quiz Show, Jeopardy, con jugadores reales y jugando en equipo o al estilo sabelotodo: uno nomás. O también tipo Tic-Tac-Toe, como se estilaba en uno de los programas televisivos, con un Tic-Tac-Toe armado en estudio y en cada cabina se ubicaba un jugador.

Otro tipo de trivia sería dejar preguntas más complejas, lo cual obligaría a un jugador visitar una biblioteca y consultar enciclopedias de verdad o libros que no han sido escaneados por Google Books, o el Open Archive ni Proyecto Gutenberg. Se calcularía la cantidad de días y horas en responder o tipear la respuesta, lo cual lo situaría en el rango de los slow games o juegos lentos.

Por temáticas variadas, Preguntados es un referente que combina con SOCIABILIDAD. Interesante serían las trivias matemáticas el cual sería para estimular la capacidad del razonamiento matemático entre los estudiantes postulantes a universidades. Otro de trivia sería el Bee Spelling, el concurso del silabeo de cada palabra. Ahí si estaría funcionando un programa de reconocimiento de voz, indicando si estuvo bien cada letra. Cada palabra a deletrear sería entregada en audio y no por escrito, como se estila en esos concursos.

Capciosas

Que colinda con ABSTRACTOS, juegos impredecibles con preguntas referidas al tema del juego pero que cuya respuesta es abierta a toda la interpretación dentro de las reglas del juego. Al combinarlo con BÚSQUEDA cualquier pista que indique el juego se abre a todo un abanico de posibilidades nunca pensadas o completamente fuera de la lógica y el sentido común.

Otro es el buscarle el sentido a una serie de órdenes o pautas, como el del caso de las viviendas, cigarrillos y tipos de mascotas de cinco sujetos, cuyas pistas generan confusión.

O con las manchas de Rorschasch un juego sencillo el cual consiste en aproximarse al sentido más cercano de la figura de las manchas (aunque éstas guarden mucha imparcialidad y todo símbolo o sentido que se le quiera dar es muy subjetivo).

Matemáticas

Que no solo se reduciría a suma, resta, división y multiplicación, sino a otras formas divertidas que se hallan en el mundo de las matemáticas. Un juego que consiste en buscar elementos en un camino, que al llegar a un punto nos daremos cuenta que a un costado veremos como “fantasma” nuestro jugador –o avatar– que hace los movimientos que hicimos al comienzo del juego. Luego, en otro punto, veremos ahora dos “fantasmas”, que son nuestros movimientos previos. De tal forma que el juego va tomando la forma de un toro (figura geométrica similar a un donut), que por eso permite ver tantas veces los “fantasmas” a medida que progresamos en el juego.

Otro sería la recreación de dos espejos que se miran uno al otro para crear un infinito reflexivo. Puede ser usado como parte de un juego de búsqueda o como aplicación para comprobar sus efectos, en caso de combinar dos espejos de obsidiana (que por cuya opacidad no se reflejaría tanto como la de vidrio transparente y la pátina de aleación de plata o mercurio) o espejos cuyos vidrios de colores inviten a ver posibilidades de infinitos coloridos.

Otro como una aplicación con el gato de Schrödinger, mediante opciones y variaciones de cifras, comprobar si el gato muere o no a la vez. La recreación de una banda de Moebius como si fuera un juego infantil, o una botella de Klein en el que se recrea una piscina de pelotas, bajo esa figura, o en todo caso una botella de Klein en cuyo interior se encuentra un jugador de tenis o frontón y según el ángulo y fuerza que le da a la pelota, cuántas veces rebota bajo una estructura así y vuelve hacia el jugador a base de botes. Otro sería un juego contra el tiempo de recoger la mayor cantidad de elementos u objetos antes de que viertan vino en la botella de Klein, un vino anti gravitacional el cual hace que el juego y los objetos pierdan peso.

Juego de Alquimia, en el cual se cuenta con todos los elementos químicos de la tabla periódica y varias herramientas e instrumentos típicos de un laboratorio de química, incluyendo mecheros, retortas, redomas, etc. Al combinar tal o cual elemento químico, de una vasta biblioteca o archivador químico, el programa de forma intuitiva dispone los implementos en una mesa y el jugador hace la mezcla. Si sale bien proporcionada la mezcla, aparece para la colección personal un nuevo mineral o elemento. Si se excede, las explosiones u otro tipo de reacciones están a la orden de darse. La meta es completar un catálogo faltante de elementos, y el de crear nuevos elementos si se juntan varios. Este juego sería más detallado y con más variedad de combinaciones, a diferencia del Little Alchemy, que es un tanto limitante. Se contaría también con un manual de ayuda para obtener los nuevos elementos, y desafíos químicos, como “construir” un huevo filosofal, el elemento que convierte el vino en agua, el alcohol que no se evapora, el plomo convertido en oro, etc.

Algo similar sería disponer de un gran abanico de herramientas y piezas de cualquier material misma fábrica industrial para construir desde un reloj despertador hasta un robot que camine mejor que el modelo Asimo de Honda. Se incluiría una agenda de misiones, noticias sobre el ámbito del desarrollo y tecnológico de interés para el jugador y desafíos para armar. Incluso la opción del papel azul para bocetar mapas y diseños industriales, como se estilaba antes. Otro juego sería el de jardinería virtual, en el cual se cuenta con una biblioteca de semillas y con todos los cuidados que requiere, las macetas adecuadas, el tipo de riego, calidad de tierra, etc. Se da por sembrar plantas: frutales, hortalizas o flores, incluso cactus, en tiempo real o acelerado (opción considerada a criterio del jugador). Esta modalidad combinado con CONTEMPLATIVO, sería el crecimiento en tiempo real y con los cuidados que así lo exige, siendo un slow game. Combinado con ABSTRACTO, daría pie a sembrar cosas inciertas y cuyos resultados serían sorprendentes y típicos del azar. Se puede limitar a sembrar una maceta, una azotea con varias macetas, un jardín o una chacra. Las opciones lo determinaría cada jugador. En CONTEMPLATIVO no regiría el ámbito de sembrar para competir y ganar monedas, cosa que sí sucedería con el juego en sí.

Otra opción es el de diseñar modelos de ropa, y contar con una biblioteca de calidades de telas, patrones para cada tipo de ropa, marcas, y reto o misión de elaborar una colección para ser presentada en una galería o desfile de modas de Milán, Berlín, Roma, París, etc. Desde la confección misma hasta los requisitos para presentar una colección completa. Quizás ya haya esta modalidad de juego, pero en su forma muy básica o limitada. Esto vendría a ser más que un Guitar Hero de las confecciones y alta costura: un tutor también para dibujar diseño s reales y que no tendrían nada que envidiar a los programas reales usados en las escuelas de moda, corte y confección; con posibilidad de guardar diseños y exportarlo a formatos universales para compartir y abrir en otros "lectores" de documentos o fotografías.

Otra opción compleja sería denominar "Darwin" al juego que revisa las posibilidades de las especies, presentando grabados "de época" de las especies, que al ser combinadas en una suerte de crisol o herbario o incubadora, se genere una nueva especie cuyo nombre en latín científico corre al gusto de cada jugador. Todo tendría ese estilo de sepia, grabados y fotos antiguas, del cual van surgiendo nuevas especies a modo de colección, archivo compatible con otros jugadores presentando sus mezclas y combinaciones de especies, nuevas y creadas y que se organizarían ferias virtuales para las presentaciones y exposiciones de las especies "descubiertas" o creadas. Asimismo se podría elaborar la creación de un zoológico personal o compartido con otros jugadores. Para ello si se requiere un potente motor creativo de posibilidades mezclando una y otra ilustración de especies. Por lo lógico, solo se permiten combinaciones de dos en dos.

Otro juego similar sería "Mythology", en el cual combinando grabados e ilustraciones de la fauna con diferentes seres, uno va aprendiendo y conociendo a estos personajes y misteriosos antes que pueblan la mitología griega, romana y de otras culturas. Ello con el fin de conocer de cerca un grifo, un fauno, etc.

Otra invención sería a medio camino entre un manual de fotografía y revelado, combinado con posibilidades de cambiar aspectos y detalles de fotos digitales. En la suposición de un manual completo de la fotografía que incluye técnicas y habilidades en el momento de la composición de una foto, no solo se limita a ello, sino a las instrucciones pertinentes en el uso de herramientas usadas en un laboratorio de revelado –húmedo y seco–, se abre opciones para incluir modificaciones a fotografías que tengamos en el ordenador. Si se habla de la técnica de Man-Ray, dentro del manual está la opción para "man-ray-lizar" una foto propia. O si se habla del alto contraste en la fotografía en blanco y negro, tener la posibilidad de hacer cambios con la misma fotografía u otra para aplicarle ese efecto. También es cosa conocida la manipulación de la ampliadora de negativos ante las diferentes calidades de papel fotográfico. Incluido por ahí, opciones digital de cómo quedaría nuestra foto ante cada tipo de papel, jugar con los granos, modificaciones sutiles con la ampliadora interactiva misma, etc. Desde luego no se trataría de un manual en pdf sino un entorno interactivo a medio camino entre el manual o libro objeto y las aplicaciones estilo Retrica, ToyCamWeb y similares para agregar con gusto modificaciones a las fotos que poseemos.

Una aplicación que convierta una foto cualquiera en tantas fotos o en un rompecabezas 3D, que se repite a si misma en un extraño caleidoscopio para terminar

siendo una aplicación abstracta o en un sencillo salvapantallas, muestra posibilidades cuando se juntan aplicaciones dispares o crear algo nuevo, como un producto distinto del resultado de ambas aplicaciones, o incluso dar paso a una nueva aplicación.

Ahondando hacia lo que nos concentra

Al empezar este ensayo lo hicimos dando ejemplos de juegos visto y otros aún pendientes de inventar. Pero entre explicación y argumentación de cada tipo de juego, fuimos dando a cuentagotas lo que sería un nuevo modelo de programa, que ya no sería un simple programa independiente cual si de una isla se tratara por generar su propia base de datos, archivos y formato distintivo para la lectura de sus propios archivos.

Lo que se ha estilado es la explicación de un nuevo paradigma que cualquier programa o aplicación debería hacer: interactuar con otros programas, combinar algoritmos y permutar cambios para la creación propia de nuevos algoritmos interactivos, la combinación dad de programas de utilidad, combinado con otros programas así sean de otro rubro o disímiles entre ellos.

Hasta la fecha es difícil que Word reproduzca en un documento en blanco un archivo en mp3. Su intento cercano es el OneNote, que sí lo hace. Pero si Word estuviera combinado con un reproductor de audio y otro que es generador de partituras, entonces Word podrá reproducir mp3 de una canción y con el plus agregado de inscribir automáticamente las notas que detecte para crear las tablaturas, acordes o letras de la canción en cuestión. Hacia esto es donde vamos con este ejemplo sencillo: ya no debe generarse conflictos entre uno y otro programa, y sus formatos de archivos deben ser universales, sin importar si se guarda en JPEG, TIFF, EXE, SW, FLAC, FLV, MKV, entre otros, sino al contrario, un programa ayuda y coopera con otro en caso de darse un conflicto (pretender abrir un video WMV dentro de Corel X7). Asimismo, combinar programas para tener otros más desarrollados y elaborados, con el cuidado respectivo de no consumir mucha RAM sino regular siempre el consumo de sus recursos para evitar el colapso del hardware en que se ejecuta el programa o entorno operativo.

Entiendo que muchos programas actuales luchan por ser independientes y demostrar cuál es el mejor, sea porque se pensó en tales o cuales características en el armado de su sistema, porque usan códigos distintos entre uno y otro programa. Lo que planteo es que este esquema ya no puede mantenerse. ¿De qué sirve tener 165 aplicaciones que entre ellas no combinen y solo ocupen espacio y acumulen data no transferible o compatible entre ellas? Ocupan espacio y no se prestan a una interacción que tarde o temprano será necesaria porque eso lo exigirá la programación del futuro. Actualmente cada programa interactúa solo con el usuario, porque ha sido creado según requerimientos de cada casa o empresa de sistema. Pero no se muestran flexibles o cooperativas con otros programas, todos se aúnan a mantener su individualidad. El multitasking es una forma primeriza de tener varios programas funcionando, en un nivel principal el que se use y los demás en un nivel secundario o stand by hasta que le toque interactuar en sus funciones con el usuario. La desventaja del multitasking es que consume mucho RAM y batería o fuente de poder del hardware.

Eso también es algo que se busca mejorar a futuro: un consumo eco-responsable de baterías o fuentes de poder y uso gradual del RAM para que no termine recalentando el hardware o soporte físico en que se desenvuelve. Todo depende de la cantidad de operaciones que se realizan, segundo a segundo; por eso es que el recalentamiento se da cuando hay un exceso de operaciones porque se está haciendo trabajar bastante el hardware. Eso es posible de controlarlo con la combinación de los programas: ya no hay la necesidad de tener 15 aplicaciones abiertas a la vez en multitasking, sino en menos de la mitad, con el RAM regulado y controlado. Tener programas combinados abre la posibilidad de tener dos tareas pendientes en multitasking, albergando cada uno tres aplicaciones lo cual nos da seis aplicaciones a la vez, a diferencia de tener seis aplicaciones abiertas y consumir más RAM de lo debido. En los smartphones y tablets que no están habituados a tener multitasking, combinar programas les permitirá un mejor desenvolvimiento y no colapse el hardware en sí.

Al principio de este ensayo hablamos de una plataforma que fuera universal, que es como se está dando con Linux cuando se le instala en una computadora vieja. Insto a los programadores a que terminen y completen esta forma de universalizar una plataforma o entorno operativo, para que funcione en más soportes, desde Atari y todo sistema que ya contaba con un monitor como visor de las operaciones que realizaba el usuario, hasta el más sofisticado gadget, midiendo siempre las posibilidades y alcances de sus operaciones RAM en cada soporte. Lo que se busca es terminar con el monopolio de los sistemas y entornos operativos, universalizar antes que monopolizar lo que debe entrar en vigencia en todas las cartas y constituciones de los países de este planeta: el derecho a la comunicación y entretenimiento a través del internet y el derecho a la programación, que es prácticamente un nuevo idioma el cual debe difundirse masivamente y no quedarse solo con aprender inglés, francés, alemán, español y chino. El lenguaje de la programación sería el nuevo esperanto anhelado, un esperanto que sí se use y sea vital para el manejo de las tecnologías, a nivel de usuario y a nivel de programador.

De los magnetófonos pasamos a la lectura láser del CD y de ahí a compartir datos a través de puertos USB y Bluetooth. Para la nueva tecnología que deje en la obsolescencia a los mencionados anteriores, serán útiles estas interactuaciones entre programas, combinadas entre sí a recomendación de los editores de fábrica y para gustos personalizados de cada usuario.

También lo que se busca es la universalidad y la licencia de uso compartido sin restricciones de país o condición socioeconómica, de todos los programas habidos y por haber. El programa en sí no debería costar, puesto que ya se ha sacado oficio y beneficio por largos años de copias licenciadas, cuyo costo de fabricación es igual a cero. Hay que cambiar de paradigmas, tal como viene sucediendo en la industria musical: los discos o álbumes no deberían costar si son solo copias. Ante la negativa, se procede a una libre difusión peer-to-peer que lo tachan y etiquetan de piratería cuando en el fondo no es así. Los mismos artistas saben que más ganancias obtienen en sus presentaciones y conciertos pero no en la venta de álbumes porque eso lo retienen las discográficas. Igual modo hay que revisar el concepto de propiedad intelectual que varía en términos vacuos según lo reglamentado en cada país, si es que se trata de una esencia inmanente e inmaterial

la susodicha propiedad intelectual.

Las grandes empresas dedicadas al rubro del software saben que tarde o temprano se les acabará el dominio y control sobre esos software, porque lucrar con la luz, que es meramente información y data, mucha data, no tendrá cabida si se les universaliza y se vuelve un derecho más, inherente para el hombre y la sociedad.

También al principio de este ensayo argumentamos una posibilidad tácita, en la cual nos explayaremos ahora, de la creación de un nuevo entorno operativo, con sus programas propios y otros meros clones, pero con algoritmos modificados y agregados para permitir las combinaciones ejemplarizadas y dadas a conocer a lo largo de este escrito. Esto sería una vanguardia en caso de estancarse la universalidad de las licencias de los programas y aplicaciones pagadas y cuyos códigos de estructura no se presten a lo aquí planteado: la combinación entre programas.

Otro punto mencionado es el de dotar autonomía de decisiones a los programas y aplicaciones, pero en su funcionalidad y de acuerdo al promedio de uso de cada usuario, y no soportar esa horrible autonomía de las aplicaciones cuando deciden actualizarse y laguean la tablet o smartphone. Si bien las actualizaciones son útiles para mejorar aspectos y detalles en la estructura de su composición interna, cansa muchísimo y sosiega hasta el hartazgo que se sometan a una seguidilla de actualizaciones en un tiempo muy breve, que obligan al usuario a simplemente desinstalar el programa. Y las actualizaciones no vienen solas, sino con una data innecesaria de “fix bugs” para aquellos usuarios que no están al tanto de eso y ven como se les llena su memoria con archivos que se ven en la necesidad de borrarlos o desaparecerlos. Un algoritmo para chancar esos archivos que están de más y solo ocupan espacio, sería bueno.

Otra posibilidad de combinar programas es que el ataque del antivirus ante elementos extraños sería inmediato, ya que no deberá analizar archivo por archivo lo cual hace demorar su labor, sino al contrario, estar alerta y atacar directamente hacia la fuente de origen. También en la universalidad de los programas se plantea que el antivirus sea un motor potente de operatividad y funcione con sus habilidades completas: no es justo que luego de instalar un determinado antivirus haya que estar recurriendo a otro similar que controle el spyware y otro más que bloquee adware y así sucesivamente. Se insta a los programadores a que entreguen el paquete completo.

Otro detalle con los programas y aplicaciones es en cuanto a sus diseños visuales. Se recomienda mantener sencillez y sobriedad al respecto, y no plagar de imágenes pesadas y demás adminículos lo cual hace que el programa o aplicación se torne pesado en su funcionamiento y laguee el hardware haciendo más uso de la capacidad de RAM haciendo que colapse el RAM y se cuelgue, como pasa a menudo con muchas aplicaciones en Android. Una norma estableciendo límites de cantidad de imágenes o elementos a usarse durante la funcionalidad del programa o aplicación misma. En el caso del entorno operativo a modo de ejemplo en este ensayo, sus diseños serían entre lo práctico, minimalista y de portabilidad.

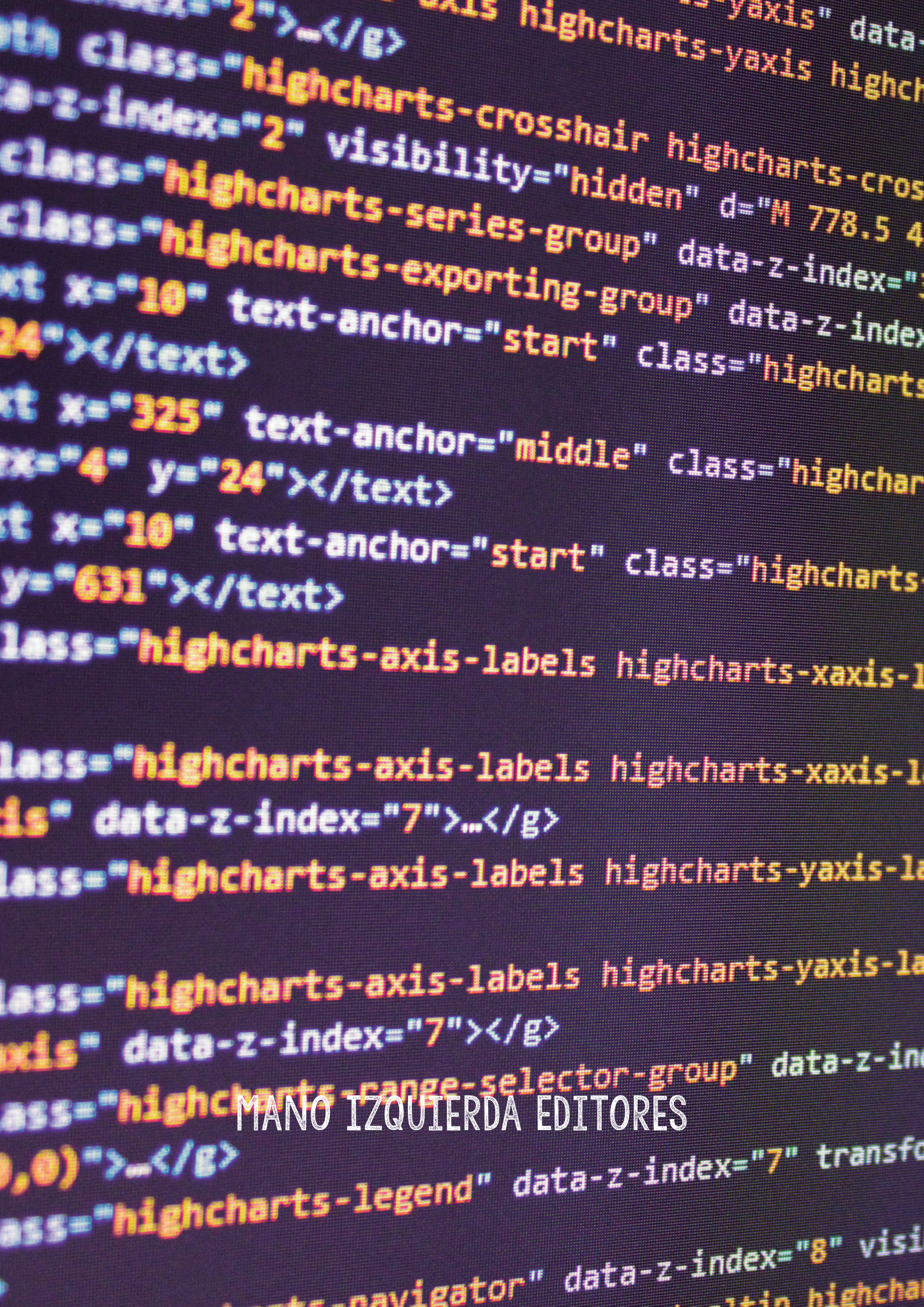
Otro detalle muy importante es que el entorno operativo a modo de ejemplo se encarga de sincronizar cuentas de distintas redes sociales y de programas en el que se le pide al usuario la contraseña para entrar a su cuenta. Estamos hablando de un entorno muy personalizado, en el cual bastó una vez sincronizar contraseñas y cuentas del usuario, para que no los vuelva a registrar cada vez que quiera hacer uso de ellos el usuario mismo sino que en forma automatizada, el ingreso sea veloz e inmediato. También tal como sucede con las Mac, un tablón de avisos y notificaciones de todos los programas y aplicaciones sería útil, como ya se estila también en los smartphones y tablets, pero sin llegar a un bombardeo excesivo de ellos sino en forma mesurada y que no ocupe el RAM en el momento de conectarse al internet, cuando ha estado desconectado.

En situaciones de estar sin conectividad a internet, que permiten los programas y aplicaciones guardar registros de acciones requeridas, y que están en stand by hasta que se encuentre un punto de conexión o regrese el internet, tal como se estila con una opción de Gmail que es útil para estos efectos, sobre todo cuando el contacto con internet sea escaso e intermitente. Programas que funcionen bajo cero conectividad y almacenen aquellas acciones que sí requieran conexión, que se ejecutarán en un segundo plano, sin interrumpir las acciones principales en un modo de uso de usuario.

Hasta aquí los alcances de estas ideas comunicadas por escrito, para libre uso e interpretación de quienes vislumbran posibilidades como lo aquí planteado. Esto que no se limite a un monopolio, sino a un libre derecho que nos compete a todos los seres humanos: el derecho al internet y el derecho a la programación.

Espero que sirva de provecho para aquellos que vislumbren nuevos alcances en la programación y pedir disculpas desde ya, en algunos gazapos y omisiones, en los conceptos erróneos que hayan podido colegir en la lectura. El que les escribe no es muy ducho en el lenguaje de programación pero si aficionado e interesado en la cibernética y sus avances, quien les ha querido compartir impresiones, comentarios y estas ideas de un nuevo modelo de programa. Un libre defensor del Copyleft les saluda.

Texto By Symposius
Terminado en el día 28 de mayo de 2015, día de San Juvenal.
Lima–Perú.


MANO IZQUIERDA EDITORES